ゼルダの伝説

任天堂

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

FMC-ZEL

THE HYRULE FANTASY

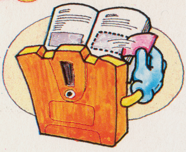
# ゼルダの伝説™

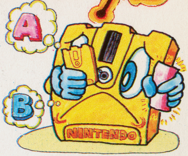


Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための

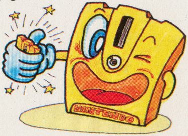
# じょうずなシールのはりかた

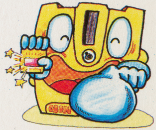




1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを１枚、きれいにはがします。

2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。





3 もう１枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4 シールの四隅をもう１度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

注意！ ●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

▼ゼルダの伝説　SIDE A用シール





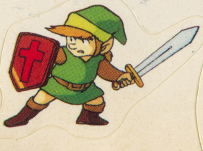


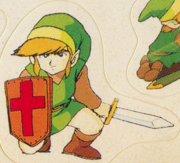
▼ゼルダの伝説　SIDE B用シール













THE HYRULE FANTASY

# ゼルダの伝説™

## もくじ


ゲームを始めるには前準備が必要なんだ！……8
まだ初心者のための基礎知識集……15
不思議と謎の宝物。果たして使いみちは？……20
リンクをあちこち冒険させてみよう(地上編)……26
リンクをあちこち冒険させてみよう(地下編)……31
ゲームを始めようという君にちょっと手ほどき……39
ガノンを倒すためのヒントストーリー……44
これだけは覚えておいてほしい注意事項……50

# 遠い昔、世界がまだ

ハイラル地方にある小王国には、神秘の力を持つ“トライフォース”と呼ばれる黄金の三角形が、代々伝えられていた。

が、ある日、世界を闇と恐怖によって支配しようと企む大魔王ガノンが率いる魔の軍団がこの国に攻め込み、“力”のトライフォースを奪った。邪悪な支配を恐れた小王国の姫ゼルダは、もう1枚残された“知恵”のトライフォースを守るため、それを8つの小片に分け、各地に隠した。と同時に、最も信用のおける自分の乳母インパに、ガノンを倒してくれる勇気ある人物を探すよう命じ、密かに脱出させた。これを知ったガノンは怒り、姫を捕えてインパに追手を放った。

森を抜け山を越え、必死の逃走を続けたインパ

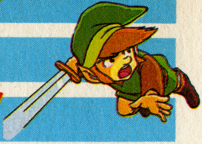
# 混迷の時代

だが、ついに力尽き、ガノンの手下達に囲まれてしまった。絶体絶命！……と、その時である。一人の少年が現れ、巧みに手下達を混乱させ、インパを救い出したのだった。

彼の名はリンク。旅の途中でこの事態に出くわしたのだ。インパは彼に事の一部始終を話した。正義感に燃えるリンクは、姫の救出を決意したが、“力”のトライフォースを持つガノンに対抗するためには、ぜひとも“知恵”のトライフォースの小片を集め、完成させなくてはならない。さもなくば、ガノンの住む“デスマウンテン”に侵入することすらできないのだ。

果たしてリンクはガノンを倒し、姫を救うことができるだろうか。それは君の腕にかかっている。

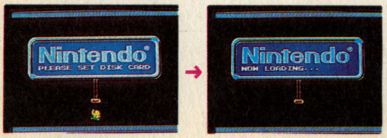
# ゲームを始めるには前準備が必要なんだ！



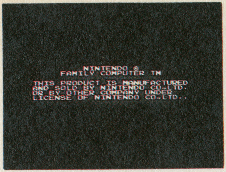


## ディスクシステムゲームを起動しよう

①まずファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体をONにする。すると左下のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセット！




うまくいかないときは接続を確認してね。




②前ページ右下の“NOW LOADING…”という画面が出たあとしばらくすると左の画面が下から出てくるはずだ。ここでもし“A,B SIDE ERR. 07”という表示が出たときは、SIDE A,Bをもう1度よく確認して、ちゃんとSIDE Aをセットすること。

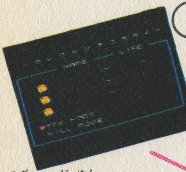



③そしてお待ちかねの、左のようなタイトル画面が登場したら、ディスクカードを1度取り出して、今度はSIDE Bを上にしてセットし直しだ。これでゲームがスタートするぞ！　もしもちゃんとゲームができないときは、52ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしてもらいたいな。

# 君のリンクをディスクカードの中に作ろう

## ○ 自分だけのリンクを作るってどういうこと？

買ったばかりのディスクの中には、ゲームの主人公リンクはいない。リンクはプレイヤーが登録することによってはじめて、作られるのだ。



○ メニュー画面

左の画面が出たらSELECTボタンでハートを「ナマエトウロク」に合わせ、STARTボタンを押そう。

右の画面になったらSELECTボタンでハートを好きなリンクに移動し、十字ボタンとⒶボタンで8文字までの名前をつける。つけ終わったらSTARTボタンを押してね。

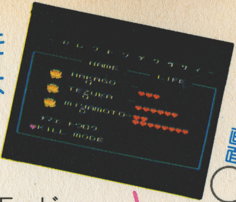


登録画面 ○

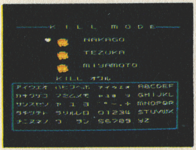
ディスクドライブの作動中には、赤ランプがつきます。その間は本体やスイッチに、絶対に手を触れないでください。

## 今まであったリンクを作りかえたいときには

ゲームをやっている途中でリンクを初めから作りかえたくなったときは、「KILL モード」にハートを合わせ、STARTボタンを押す。




メニュー画面

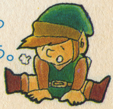



KILL画面

作り直したいリンクにハートを合わせ、STARTボタンを押すと名前が消える。消したら「KILL　オワル」にハートを合わせて、STARTボタンを押そう。あとは最初のときみたいにして、名前を入れ直せばいいんだ。

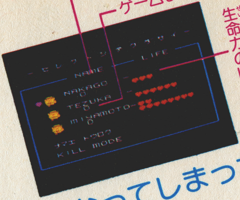
### リンクをKILLするって、どういうこと？

ＫＩＬＬされたリンクは、カードの中からいなくなってしまう。それまでのリンクのデータを消してしまう。これがリンクをＫＩＬＬするということなんだ。



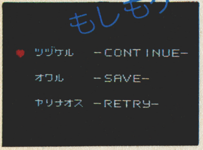
## リンクを戦いに旅出たせよう

リンクをカードの中に作り終えたら、SELECTボタンで3人のリンクのうち好きなリンクにハートを合わせ、STARTボタンを押そう。これで旅じたくは完了だ。




## もしもゲームオーバーになってしまったら

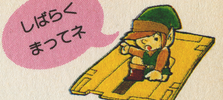
リンクが戦いを続けているうちに、力尽きてゲームオーバーになってしまったら……。こんなとき君は、3つの道のどれかを選べるんだ。




### ○ もっと続けてゲームしたい！（ツヅケル）

これをSELECTし、STARTボタンを押すと、LIFEのハートが3つだけ赤くなる。持っている物はそのままで、地上または地下のスタートから始められるよ。

○ きょうはこれでおしまいにして、また今度続きをやりたい！（オワル）




これをSELECTしてSTARTボタンを押すと、ゲームオーバーになったときにリンクが持っていた物などがカードに記録される。その名前のリンクの内容が、書き換えられ、次に遊ぶときはその続きから始められるんだ。

○ その回のゲームはナシにしたい！（ヤリナオス）

これを選ぶと、ゲームのデータはカードに記録されないまま、メニュー画面に戻るんだ。つまり、今、カード上に記録されているデータ以降のゲームは全てナシになってしまうというワケ。選び方は他と同じ。SELECTしてSTARTだよ。

地下迷宮の中でゲームオーバーになったときのみ、「ツヅケル」を選ぶとその迷宮の入口からスタートします。その他の場合はすべて、いちばん最初にゲームをしたときのスタート地点から始まります。

## 友達とタッチ交代したいときには

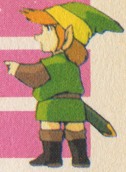


その回のゲームをナシにしたいときには「ヤリナオス」を、ディスクカードに記録しておきたいときには「オワル」を選んでSTARTボタンを押し、メニュー画面に戻ろう。そして友達のリンクの名前でスタートすればOKだ。他のカードのリンクでゲームしたり、別のゲームを始めるときは、必ず「オワル」を行ってから１度本体の電源を切ってね。

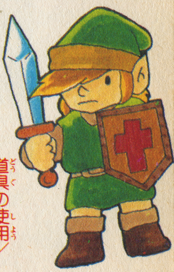
●ゲームの途中でどうしても先に進めなくなったり、「オワル」にしたくなったときには、サブ画面（16ページ参照）が表示されているときに、コントローラⅡのⒶボタンと十字ボタンの上を同時に押すことにより、ゲームを中止することができます。

**違うディスクカードにリンクを記録することは、絶対に行わないでください。そのカード上のデータが失われ、壊れてしまうことがあります。**

# まだ初心者のための基礎知識集

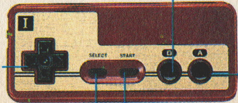


## リンクの戦いの旅を始めよう



さてそれではいよいよ、リンクになって戦いのストーリーを始めよう。まずはなにごとも基本から。

### コントローラの使い方



# メイン画面とサブ画面ってなんだろう?

このゲームを進めるためには、「メイン画面」「サブ画面」という2つの画面を使いこなさなければいけない。

サブ画面

メイン画面




ふだん、リンクが戦っているようすや周囲の敵などの状況が映し出されるのがメイン画面。一方のサブ画面には、リンクが現在持っているさまざまな持ち物が表示されるようになっている。このサブ画面に切りかえると、青いワクの中の持ち物の中から、Ⓑボタンで使うものを選択できるようになっている。

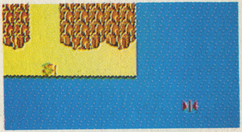


メイン→サブ画面の切りかえは戦いの最中でも可能。宝物を持ち

# 地上に地下にと、リンクは冒険をする

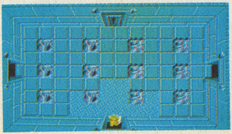
戦いはまず、地上のある場所から始まる。右も左もわからないこの土地で、リンクが戦い、冒険をしていくところは、いったいどんなところなのだろうか……？

## 地上画面



森、湖、山……。美しい自然の中、リンクは数多くの敵と戦わねばならない。しかしきっと、この地方に住む善良な人々は味方をしてくれることだろう。





## 地下画面

地下は地上よりも複雑な迷宮になっている。敵も地上とは比べものにならない数が、迷宮の中に住みついている。リンクが捜すトライフォースの小片は、その迷宮のどこかにある。

かえながら戦えば有利だ。

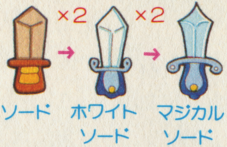
## 敵と戦うためのテクニックを覚えよう

ゲームの基本はやはり敵を次々と倒していくこと。まずは戦いのための基礎を覚えよう。

### ■敵と戦うためにはまず剣を使って

Ⓐボタンで使う剣は、ほとんどの敵にダメージ(傷)を与えることができる。ダメージを受けた敵は、体が光って、後ろにはねとばされるぞ。また剣には3種類あり、攻撃力が違う。持っている剣の種類は、メイン画面上部のAのワク内に表示される。

**剣の種類と攻撃力の違い**




### ■宝物を使っても敵を倒せる

Ⓑボタンで使う宝物の中には、弓矢など剣のかわりに武器として使えるものがある。今、何が使えるかはメイン画面上部のBのワク内に表示される。



地下迷宮への入口は遺跡の中にあることが多い。ただし、森や山

## ■敵の攻撃はシールドを使って受けとめよう

リンクが攻撃をしていないとき、持っているシールド（盾）で敵の攻撃を受けとめることができる。ただし、敵の体当たりなど、防げない攻撃もあるぞ。



**●シールド**　リンクがはじめから持っている。敵の投げてくるヤリや石などを受けとめられる。

**●マジックシールド**　最初持っているものより大きく、敵の放つ呪文や剣、ゾーラのビームなどが受けとめられる。

## ■リンクのダメージは白いハートでわかる

リンクが敵からの攻撃で受けたダメージは、メイン画面右上のLIFEのハートが白くなることで示される。このLIFEはリンクの生命力で、これがすべて白くなってしまうと、ゲームオーバーだ。また、このLIFEのハートがすべて赤いときには、リンクが剣を使うと先からビームが発射され、遠くの敵を攻撃することができるよ。

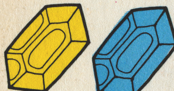


の奥深くに隠されていることもある。

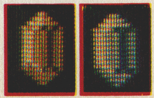
# 不思議と謎の宝物。果たして使いみちは？



リンクが冒険を続けていくうちに手に入れることのできるたくさんのアイテム。この使いみちを知らなければ、ガノンには勝てないぞ。

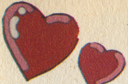
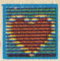


**●ルピー**　この王国での通貨(お金)。敵をやっつけると出ることがある。集めることによって商人から宝物を買ったりできる。青色のルピーは黄色のルピー5個分の価値がある。ルピーは黄色のルピー255個分まで持てる。どこでどう使うかは君の自由だ。



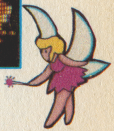


イカダははしけと呼ばれる場所からでないと使えない。その先に

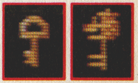
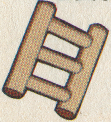
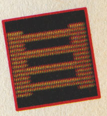



**●ハートの水筒とハート**　ハートの水筒はリンクのLIFEのハートの数を1つ増やす。また、ハートは白くなったハートを1つだけ赤く回復させる。それから、敵を倒して捕われた妖精を助けると、白くなったハートを赤くしてくれるんだ。

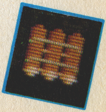




**●キーとマジカルキー**　迷宮の鍵のかかっているドアをあけるのに必要。とくにマジカルキーは何度でも使える便利なキーだ。持つと表示がA(オールマイティ)になる。

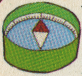
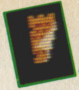
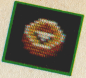




**●はしご**　これを持っているとリンク自身と同じ幅の穴や川は渡ることができるようになる。

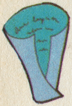
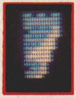



**●イカダ**　持っているときにはしけに行くと、海や湖に浮かべて、渡ることができる。

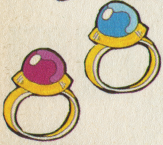
はイカダでないと行けない所があるはずだ。

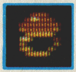





**●迷宮のマップとコンパス**
迷宮の全体の形を知ることができるマップ。そしてその迷宮の中のトライフォースの位置はコンパスでわかる。

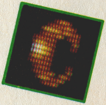



**●おばあさんへの手紙**　サブ画面で選んでⒷボタンを押すと、洞くつに住むおばあさんに見せられる。





**●ブルーリングとレッドリング**　ブルーリングは敵から受けるダメージを½に，レッドリングは¼にしてくれる。

**●パワーブレスレット**　リンクの体の中に強い力がつき、岩も動かせるようになる。



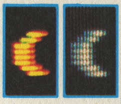

**●マジカルクロック**　これを取ると敵の動きが止まる。その画面内のみで有効だ。

# Ⓑボタンで使うアイテムのいろいろ



● 木のブーメランとマジカルブーメラン

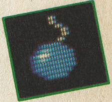
弱い敵にダメージを与えることができ、また命中させることでほとんどの敵の動きを止めることができる。マジカルブーメランは木のものより遠くまで飛ぶ。







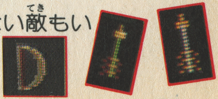

● バクダン　仕掛けると、破壊力のある爆風で敵をやっつけられるぞ。



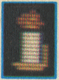
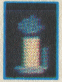
バクダンは取るごとに4つずつ補充され、リンクは8個までのバクダンを持てる。はじめはこれ以上の数のバクダンを持つことはできないので、気をつけて有効に使おう！



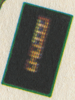
● 弓と木の矢と銀の矢　弓と矢がそろうとはじめて使え、1本放つごとにルピーの数が減る。矢でしか倒せない敵もいるので注意しよう。



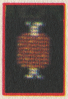


●青いローソクと赤いローソク　迷宮の中の暗やみの部屋を明るくできる。各画面内で青は1つだけ、赤はいくつでもファイヤーを出せる。

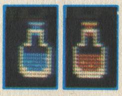




●笛　いろいろ不思議なことが起こるマジックアイテムだ。

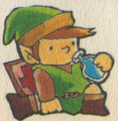




●敵のエサ　これで敵をおびきよせておいて、その間にやっつけることが可能。ただし、通用しない敵もいるので注意しよう。



●命の水　使うことにより、リンクのLIFEのハートをすべて赤くすることができる。赤い水は1度使うと青の水になり、青の水は使うとなくなってしまう。

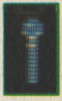



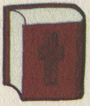


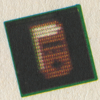
笛は物語の中で最も不思議な宝物だ。これを吹くと鳴る聖なる音



●マジカルロッド　ウイズローブの使うロッドで、使うと呪文を放つことができる。さらにバイブルを取り新しい呪文を覚えると、炎を出す呪文も使えるようにもなる。



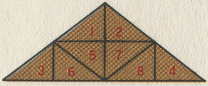




## トライフォースを集めよう

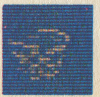


トライフォースレベル表




各レベルのトライフォースの小片は、上の図の位置にそれぞれ表示されるんだよ

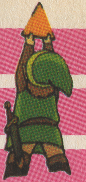
迷宮に隠されたトライフォースを手に入ると、LIFEのハートがすべて赤くなり、迷宮の入口に戻ることができる。取ったトライフォースは各迷宮のレベルごとに、サブ画面上の図の位置に表示される。また、笛を吹き、たつまきを呼ぶことで、トライフォースを取り終えた迷宮の入口にワープできるぞ。



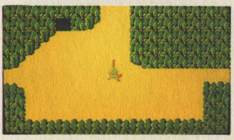
たつまき

は、リンクの進む道を切り開くともいわれる。

# リンクをあちこち冒険させてみよう（地上編）

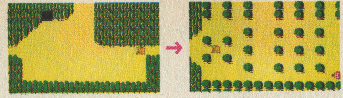


8つのトライフォースの小片を手にするために、リンクはまず地上で、地下迷宮への入口を捜さなくてはならない。ここでは、その地上を旅するうえでのいろいろな要素を紹介しよう。



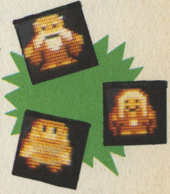
ゲームが始まったらまず、メイン画面の左上にあるレーダーで、リンクがどのあたりの位置に今いるのかを確認しておこう。もし、キミがその日初めてゲームをするのなら、リンクは右の写真のような風景のところにいるはずだ。





さて、十字ボタンを使ってリンクを画面の端まで移動させると、画面がスクロールして、すぐ隣の場所に切り替わる。同じようにまたリンクを移動させると、さらに次の場所に移動できるというわけだ。リンクをどんどん移動させて、いろいろな場所へ行ってみよう。

## 地上には敵だけでなくいろいろな人がいる



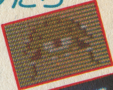
地上にある洞くつの中には、おじいさんやおばあさん、それに商人がいることがある。そこに行って会うと、いろいろな武器を買ったり有効な情報を教えてもらったりできるんだ。

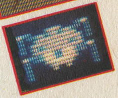


商人から物を買うときは欲しい物の上を、話を聞くためお金を払うときは、払いたい数の上のルピーの上を、リンクを通過させよう。ただし、ルピーの枚数が足りないと無視されるよ。

# リンクが地上で会う敵キャラクタたち



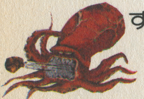




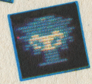
テクタイト
TEKTITE

●テクタイト　ピョンピョンとはねまわる。動きが大きいもの(赤)と小さいもの(青)がいる。攻撃力は弱い。

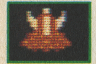
オクタロック
OCTOROK







●オクタロック　地上生活をするタコの一種。赤と青の2種がおり、青のものは攻撃力がやや強い。口から石を吹く。





●リーバー　地中に住み、近寄る生物のエネルギーを食べる。攻撃力がやや強い青色のものと、弱い赤色のものがいる。



リーバー
LEEVER



ピーハット
PEAHAT

●ピーハット　攻撃力は弱い。ふわふわと飛び回る花の化身で、止まっているときしか倒せない。

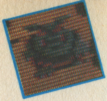




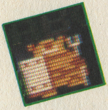
命の水は何物にも勝る薬なので、身分の不確かな者では買えない

モリブリン
MOLBLIN





●モリブリン　森に住むブルドッグのような顔の小鬼。ヤリを投げて攻撃してくる。オクタロックよりは、やや手強い。



●アモス　石像になった兵士。リンクが触れると動き出し、攻撃をしてくる。攻撃力はやや強い程度。



アモス
ARMOS

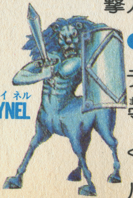


●ギーニ　墓場に住むおばけ。最初からいるものと、墓石にさわると出るものがいる。攻撃力はアモスと同じくらい。

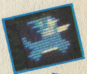


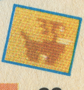
ギーニ
GHINI

ライネル
LYNEL



●ライネル　デスマウンテンに近づく者を撃退する、守り神。攻撃力はかなり強く、放つ剣は、小さなシールドでは受け止められない。





そ。身分を示すためには…

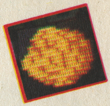



●ゾーラ　水中に住む半魚人で、水面に顔を出す。放つビームは、小さなシールドでは防げない。

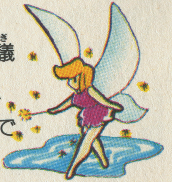





●岩　デスマウンテンから崩れ落ちてきて、リンクを襲う。破壊することはできない自然の障害だ。



## ■泉の妖精は生命を与えてくれる



どこかの泉に住む妖精は、その不思議な力で、リンクのLIFEのハートを、すべて赤く回復させてくれる。どこで会えるかは秘密だけどね。

## ■洞くつは必ず見える場所にあるとはかぎらない



「地上はもうスミズミまで行ったのに…」という君！　洞くつは必ず見える場所にあるとはかぎらないんだ。今まで進めなかった道が、なにかを使うことによって通じるかもしれないぞ。

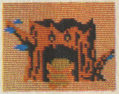


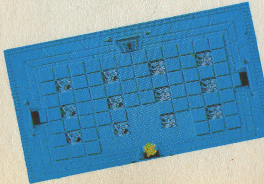
地上にはいたるところに洞くつがあるという。リンクの力さえあ

# リンクをあちこち冒険させてみよう（地下編）



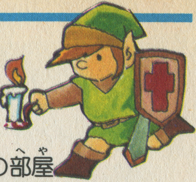
地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよトライフォースの小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで地上のレーダーだったメイン画面の左上部分が、迷宮内のレーダーに変わる。このときその迷宮のMAPを持っていれば、そこにMAPも表示される。また、「LEVEL」表示もある。もし、君のリンクのそれまでの経験に比べて迷宮のレベルが高すぎると思ったら、外へ出た方がいいだろう。



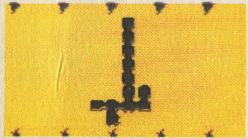


れば見つけることは可能だろう。

## 迷宮の中を歩いてみよう



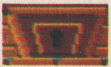
不気味さただよう地下迷宮の中。ここでもいろんな方向にリンクを移動させてみよう。ただし、暗闇の部屋では、ローソクを使うことで部屋を明るくしなければいけない。リンクの通った跡は、左の写真のようにサブ画面上に表示されていく。



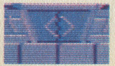
### ■地下迷宮の中はいろいろに仕切られている

迷宮の各ブロックは、リンクがいつでも通れるブロックやキーを持っていなければ開かないドア、仕掛けをほどこされたシャッター、そして壁で仕切られている。閉じこめられて帰れないなんてことも？





キーが必要なドア



シャッター

人が住む洞くつの中には、扉を閉めていて見えないものもある。

## ■トライフォースの他にも宝物がある



ハートの水筒をはじめとするさまざまな宝物。トライフォースとともに、これらも手に入れなければ、デスマウンテンまではたどり着けない。必ず手に入れよう！

## ■9つの迷宮のMAPとコンパスを見つけよう

MAPとコンパスは、迷宮を歩くのにはとても役立つ。下の図は、リンクがインパより話し伝えられた各迷宮のメモだが、MAPはより正確な地図だ。




それを開けるためには？

## 地下迷宮でリンクを襲う敵たち

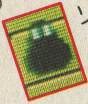




ゾル
ZOL



ゲル
GEL

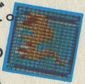




●ゾルとゲル　迷宮内をピョコピョコと歩きまわるゼリー状のモンスター。ゾルを切るとゲル２匹に分離する。ゲルの攻撃力は弱く、ゾルはその２倍とやや強い程度。



ロープ
ROPE



●ロープ　迷宮内に住みついた毒ヘビ。他の種に対する感覚が鋭く、見つけると急速に近づいてくる。攻撃力は弱い。

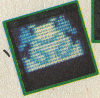


バイア
VIRE



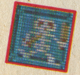
キース
KEESE







●バイアとキース　バイアはキースたちをつかさどる悪魔。切ると２匹のキースになってしまう。キースの攻撃力は弱く、バイアはやや強い。

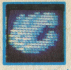




スタルフォス
STALFOS

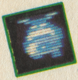
●スタルフォス　両手に剣を持ったガイコツだが、攻撃力は弱い。

LIFEを回復してくれる妖精のところへゲーム開始直後に必ず行

ウォール マスター
WALL MASTER

●ウォールマスター　迷宮のカベから出現する巨大な手。捕まると迷宮の入口まで連れ戻される。



●ゴーリア　地下に住む小鬼。ブーメランを使い、赤と青の2種類がいる。青いものはやや強く、注意。

ゴーリア
GORIYA





ウィズローブ
WIZZROBE

●ウィズローブ　移動術を使い、あちこちに出現し、小さなシールドでは受け止められない呪文を放つ。かなり強い。





タートナック
TARTNUC



●タートナック　迷宮に住む騎士で、強い攻撃力を持ち、シールドで前方からの攻撃をかわしてしまう。



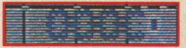
ポルス
POLS
ボイス
VOICE

●ポルスボイス　耳の大きなオバケ。大きな音に弱いという弱点を持つ。

ラネモーラ
LANMOLA



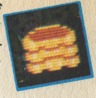
●ラネモーラ　巨大なムカデ。頭への攻撃は効果なし。動きがとても速い。

くようにすれば、ゲーム展開がやさしくなるぞ。



●ライクライク　筒状のモンスターだが、マジックシールドを好んで食べてしまう。

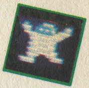


ライク　ライク
LIKE LIKE



●ギブド　ミイラ男。なかなかの怪力で、攻撃力も強い。

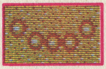
ギブド
GIBDO

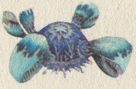




モルドアーム
MOLDORM

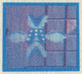
●モルドアーム　迷宮に住む大ミミズ。攻撃するうちに短くなっていく。あまり強くない。





テスチタート
TESTITART

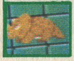
●テスチタート　4方向に手を持つ大型のパックンフラワー。手が減るごとに速い動きになる。やや強い攻撃力を持つ。





●ドドンゴ　大型のサイ。攻撃力はあまり持たないが、固い表皮で攻撃をはね返す。

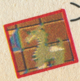
ドドンゴ
DODONGO





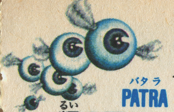
アクオメンタス
AQUAMENTUS

●アクオメンタス　一角獣と呼ばれるドラゴンの一種。攻撃力が強い上に、ビームを放ってくる強敵。



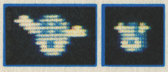


シャッターの仕掛けで最も多いのは、その部屋の敵が魔力で封じ



パタラ
PATRA

●パタラ　集団で行動し、2種類のフォーメーションで攻撃をしてくる。大小とも攻撃力が強い。







デグドガ
DIGDOGGER

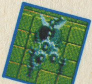
●デグドガ　大ウニラ。その巨大な体のため、衝撃波を受けると体がしぼんでしまう。ただし、その攻撃力は強い。

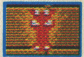




ゴーマー
GOHMA

●ゴーマー　迷宮に住む超大型のカニ。その硬い甲らは、どんな攻撃もはね返す。弱点をある武器で狙え。





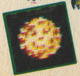
●グリオーク　巨大なドラゴンで、2～4個の首を持ち、ビームを吐く。胴体より切り離された首は空中を飛び回る。



グリオーク
GLEEOK



ヘッド　オブ　グリオーク
HEAD OF GLEEOK



●バブル　ヒトダマで、とりつかれるとしばらくの間剣が抜けなくなる。

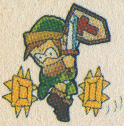
バブル
BUBBLE



ているものだ。敵さえ倒せばシャッターは開く。

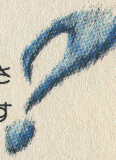



**●トラップと石像**　何者かによって迷宮の中に仕掛けられたこの２つは、リンクが近づくと突然攻撃をしてくる。十分注意しなくてはならない。



トラップは１度作動させると、もとの位置にもどるまではふたたび作動しない。そのスキに先へ進もう。

## そして大魔王ガノンとの対決!!



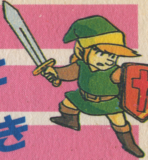
８つの小片を集め、トライフォースを完成させ、ついにデスマウンテンでガノンと対決するリンク。しかしその実体は誰も知らない。

ガノンはその力で、リンクのどんな攻撃でもはね返す。しかし、マジカルソードと何かで彼を倒すことができる。



マップ中で行けない部屋が出てきたら要注意／　今まで通った部

# ゲームを始めよう という君にちょっと手ほどき



## これがLEVEL-1・EAGLEまでの完全攻略法だ！



「ゼルダの伝説」を始めてみて、ちょっと難しいなと思った君。これからはそんな君のためのページだ。こっそり、最初のトライフォースへの道を教えよう。

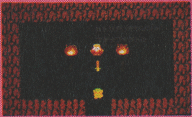
### ●まずは洞くつに入ろう　1

旅を始めたリンクの目の前には、洞くつが1つある。まずとにかくそこに入ってみよう。



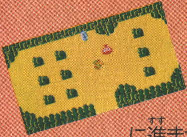
屋の中に、隠された通路があるはずだ。

## 2 ●剣を取り装備をそろえろ



洞くつの中にいたのは島に住むおじいさん。リンクの冒険のために、剣をくれると言っているぞ。これを取って、いよいよ戦いへ！

## 3 ●最初は北へススメ！



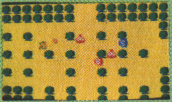
剣を手に入れたら、リンクを北(画面上)に進ませよう。初めての戦いだけれど、あせらずに落ちついて！

## 4 ●東に行き森の中へ

次に東に進むと森の中に出る。森の中では木立ちを利用して、敵の攻撃をうまくかわせ。

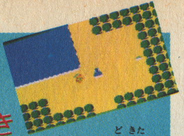
## 5 ●森の中での戦いは続く！

北へ進むとさらに森が続く。ただ逃げているだけではダメだ。戦って、宝物を手に入れよう。





耳の大きなポルスボイスの弱点をつくには、キミ自身が彼をオド



6

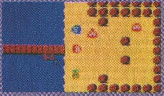
## ●北へ行き湖のほとりへ

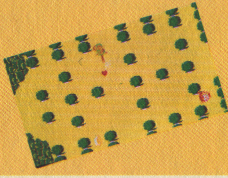
もう１度北へ進むと、湖のほとりに出る。湖からはゾーラが、ビームで攻撃をしてくる。うまくかわさなければやられてしまうぞ。

## ●橋を見つけた！

湖のほとりを北へと進むうちに、橋を発見した。ここで敵をやっつけて、できるだけＬＩＦＥを回復させておこう。

7

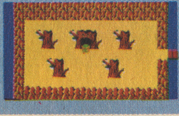




## ●橋を渡りイーグルの迷宮へ

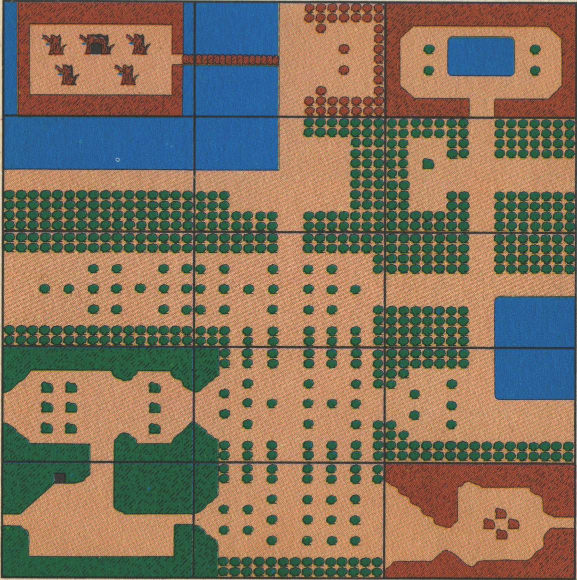
8

橋を渡って小島へ行くと、そこにＬＥＶＥＬ－１の地下迷宮“イーグル”がある。迷宮の中ではまずＭＡＰとコンパスを見つけよう。そしてトライフォースはもちろん、宝物も１つ残らず取っておくようにしよう。

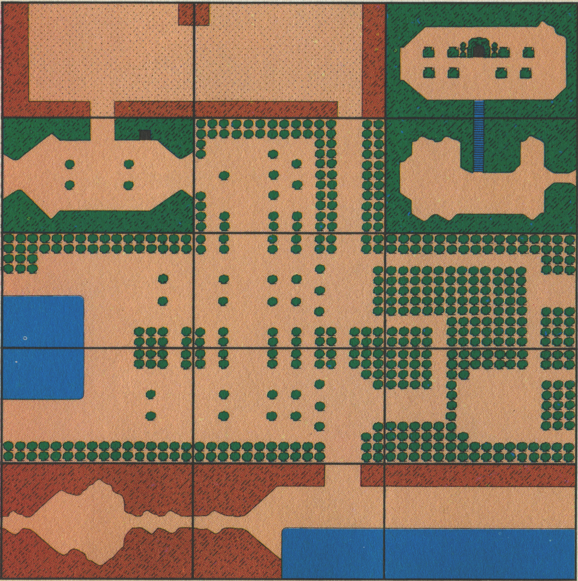


ロかせばいい。さてその方法は？

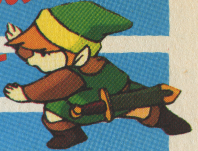
# LEVEL-2の地下迷宮までのマップ



右上にある遺跡がLEVEL-2の地下迷宮への入口だ。ここへ行くためには、マップの右の外側のほうを回って、大きな森を抜けなくてはならない。この森はちょっとした迷路になっているから、気をつけて！



# ガノンを倒すための ヒントストーリー



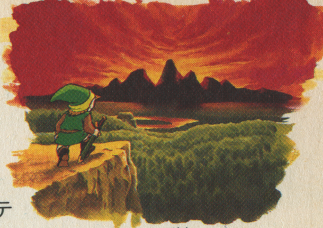
途中で先に進めなくなっちゃった君は、これからのページを読もう。いろいろなヒントが隠されているぞ。



インパはリンクにガノンを倒すという使命を伝えましたが、この他にもハイラル地方の成り立ちや、隠された9つの地下迷宮の形状も教えてくれました。それらはこの本の中にあるはずです。



大型の敵には、特別な弱点のあるものが多い。いろいろなものを

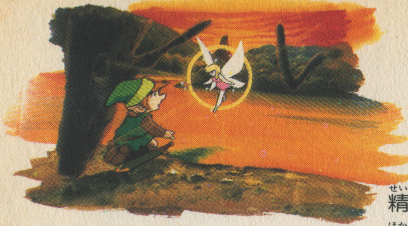


リンクはインパから教えられたことを頼りに、デスマウンテンにたどりつかなければなりません。デスマウンテンの位置は、モンスターたちの分布を研究すればわかるかもしれません。



森や山の中にはいくつかの洞くつがあり、その中には商人が住んでいて品物を売ってくれるところもあります。ここで買い求める以外にリンクが手に入れることのできない持ち物もあります。

使い、いろいろなところを攻撃してみよう。



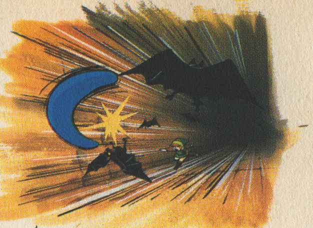
あちこちにある泉では、いろいろと不思議なことが起こります。妖精はリンクのLIFEをいっぱいにしてくれますし、他にも秘密があるよようです。



地下迷宮は入口のいろいろな場所に隠されています。なかなか場所がわからない入口もありますが、どこかでその謎を解く手がかりが得られます。そして見つけた迷宮には必ず1つは宝物が…。必ず手に入れましょう。



迷宮の敵の中には、ボスがいるタイプのものがいる。この場合、

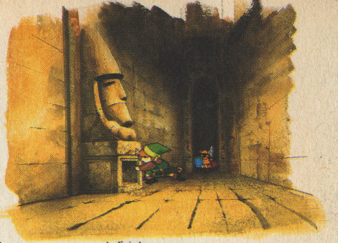


ブーメランなどの武器は、敵に応じて持ちかえたほうが戦いを有利に進めることができます。宝物セレクト画面への素早い切りかえと持ちかえは、リンクが勝ち抜くためには必要なことです。

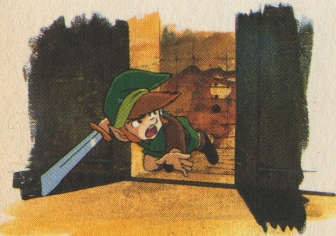


迷宮のLEVEL表示は、リンクの旅の道すじを示す大切なもの。LEVEL順に戦っていかなければ、迷宮の果てでリンクが命つきてしまうこともあるかもしれません。先を急ぎすぎるのは危険です。

ボスをやっつければ、部屋の敵は消える。



たくさんの謎が地下迷宮に隠されています。MAPを見つけ、コンパスを見つけたら、１つ１つの通路を確認しながら進みましょう。迷宮のすべてを捜し歩き、持ちものを数多く増やさなければなりません。



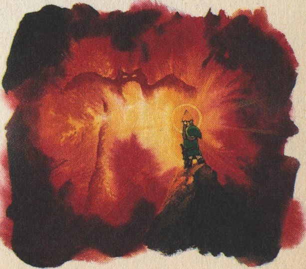
地下迷宮のドアには、リンクが通ると閉じてしまうものもあります。が、そこを開ける方法や脱出の道が、必ずあります。閉じこめられても最後まであきらめは禁物。いろいろと試してみましょう。

迷宮の中にも、リンクを助けてくれる人達がいる。この人達の言

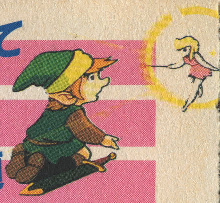


ガノンはとても強いので、倒すのには苦労するはずです。しかし、彼にも弱点があります。だれかのもとで、リンクはその秘密を手にすることができることでしょう。

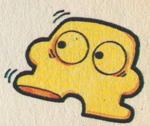
リンクはガノンを倒し、ゼルダ姫を救い出すことができました。2枚のトライフォースを手にしたリンクは、ふたたび旅の途につくのです。またひとつ先の、知られていない国を目指して……。



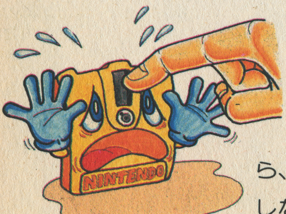
# これだけは覚えておいてほしい注意事項



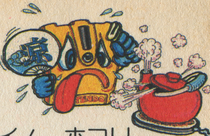
ディスクカードは今までのカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ！



## ディスクカードは大切に取り扱おう




●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！　それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。

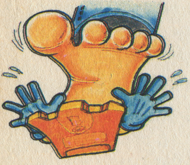


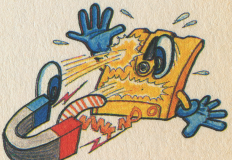

●湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。



●ゴミゴミしたところは大キライ！　ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。





●踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

# ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

| エラーメッセージ | 内容と対処方法 |
| --- | --- |
| DISK SET<br>ERR.01 | ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。 |
| BATTERY<br>ERR.02 | ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。 |
| ERR.03 | ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。 |
| ERR.04 | 違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。 |
| ERR.05 | 違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。 |
| ERR.06 | 違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。 |
| A,B SIDE<br>ERR.07 | ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。 |
| ERR.08 | 違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。 |
| ERR.20〜40 | ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持っていって、相談しよう。 |

ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、このゲームのヒントは、1986年4月以降に発売される徳間書店発行の「ファミリーコンピュータMagazine」誌上で、順次発表していく予定です。

DISK CARD

THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™


1986年2月28日初版

発行　任天堂株式会社
〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地

編集　株式会社徳間書店
〒105　東京都港区新橋4-10-1

印刷　大日本印刷株式会社

